PARTE CONCEPTUAL

1) ¿Qué es la memoria estática?

2) ¿Qué es la memoria dinámica?

3) ¿Qué es una variable del tipo puntero?

4) ¿Qué hace la operación de NEW sobre una variable del tipo puntero?

5) ¿Qué hace la operación de DISPOSE sobre una variable del tipo puntero?

1. La memoria estática (stack) es una memoria física que se almacena en el ordenador, es una memoria que se reserva con anticipación y no se cambia durante la ejecución del programa. Esto le permite comprobar los tipos en el tiempo de compilación. Lo malo de esto es su rigidez, ya que estas estructuras no pueden crecer o decrecer durante la ejecución del programa.

2. La memoria dinámica (heap) se reserva y se libera durante la ejecución del programa. No hay espacios de memoria reservados (Se contradice no tiene sentido). Lo bueno que tiene es su flexibilidad, ya que las estructuras “dinámicas” pueden crecer o decrecer durante la ejecución del programa.

3. Es un tipo de variable usada para almacenar una dirección de memoria dinámica de otra variable, en lugar de un dato convencional. Yo puedo con un puntero de memoria estática acceder a una dirección de memoria dinámica a la que apunta el puntero. Como su palabra lo dice, puntero (que señala o apunta) a una variable almacenada en una dirección de memoria que contiene el puntero. NO HAY QUE CONFUNDIR LA VARIABLE APUNTADA CON EL PUNTERO.